

**PENGARUH PENERAPAN *SOCCER LIKE GAMES* TERHADAP KERJASAMA SISWA DALAM PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN  
(Studi Pada Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 43 Surabaya)**

**Widya Retno Palupi**

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Surabaya, [widyalup268@gmail.com](mailto:widyalup268@gmail.com)

**Gatot Darmawan**

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak**

PJOK adalah bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang untuk membentuk karakter anak agar sehat jasmani dan rohani, dan menumbuhkan rasa sportivitas. Maka dari itu untuk mencapai tujuan tersebut dapat diaplikasikan dalam sebuah permainan. Salah satunya kerjasama antar siswa harus terjalin pada saat berlangsungnya pembelajaran olahraga beregu khususnya pada permainan *soccer like games*. *Soccer like games* adalah permainan-permainan yang menyerupai permainan sepak bola. Menyerupai artinya cara memainkan serta gerak yang dilakukannya sama seperti pada gerakan permainan sepak bola, pembedanya hanya terletak pada pendekatan permainan serta bentuk-bentuk pembelajaran, serta aturan dan perlengkapan yang dapat dimodifikasi seluas-luasnya demi kepentingan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk : 1) Mengetahui pengaruh penerapan *soccer like games* terhadap kerjasama siswa dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas VII SMP Negeri 43 Surabaya 2) Mengetahui besar pengaruh penerapan *soccer like games* terhadap kerjasama siswa dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas VII SMP Negeri 43 Surabaya. Sampel penelitian ini adalah 37 siswa. Desain penelitiannya adalah *Pre test-Post test Control Group Design* dan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket kerjasama siswa. Analisis data yang dilakukan yaitu dengan menghitung nilai rata-rata, standar deviasi, uji normalitas, varian, uji beda dan besar peningkatan. Hasil penelitian ini diperoleh adanya pengaruh yang signifikan terhadap penerapan *soccer like games* terhadap kerjasama siswa dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas VII SMP Negeri Surabaya. Rata-rata *pre-test* sebesar 140,49 standar deviasi sebesar 8,796 dengan varian sebesar 77,368 serta nilai minimum sebesar 124 dan nilai maksimum sebesar 158. Sedangkan untuk *post-test* didapatkan nilai rata-rata sebesar 146,08 standar deviasi sebesar 10,608 dengan varian sebesar 112,521 dan terbukti dari hasil perhitungan uji t terdapat nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu :  $t_{hitung} = 3,171 > t_{tabel} = 2,028$  dan besar peningkatan 3,98 %.

**Kata kunci :** *Soccer Like Games* dan Kerjasama Siswa

**Abstract**

PJOK is part of the overall education that prioritize physical activity and fostering healthy living to growth and physical development, mental, social and emotional matching, aligned and balanced to shape the child character so that physical and mentally healthy, and foster a sense of sportivity. Then from that to reach purpose these can be applied in a game. One of them cooperation between a students should be intertwined when to take place learning in team especially sport on the game "*soccer like game*". *Soccer like game* is a game resembles the game of football. Resembles that is how to play with doing the same motion as the movement soccer game, difference lies only in the game approaches and forms of learning, with rule and equipment that can be modified in the interest of the widest possible involvement of learners in education activity. The purpose of this research to : 1) To know the effect of the application *soccer like games* against to cooperation a students in physical education, sport and health on the seventh grade students of SMP Negeri 43 Surabaya 2) To know the much effect of the application *soccer like games* against to cooperation a students in physical education, sport and health on the seventh grade students of SMP Negeri 43 Surabaya. The reasearch sample was 37 students. The research design is *Pre test-Post test Control Group Design* and instrument used in this research is questionnaire cooperation a students. Data analysis which is conducted that is with calculate average value, standard deviation, normality test, variants, different test and a big improvement. The result of this research obtained their significant impact on the implementation *soccer like games* of the cooperation a student in physical education, sport and health in the seventh grade students of SMP Negeri Surabaya. Average *pre-test* as big as 140,49 standard deviation as big as 8,796 with variant as big as 77,368 with minimum value as big as 124 and maximum value as big as 158. While for *post-test* obtained average value as big as 146,08 standard deviation as big as 10,608 with variant as big as 112,521

and proven from the result of test calculation  $t$  there is value  $t_{\text{count}} \geq t_{\text{table}}$  that is :  $t_{\text{count}} = 3.171 > t_{\text{table}} = 2,208$  and great improvement 3,98%

**Keywords** : Soccer like games and students cooperation

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang dalam menjalani kehidupan dimanapun berada. Pendidikan juga harus dilakukan sedini mungkin untuk dapat meningkatkan kualitas hidup. Secara umum, fungsi dari pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk mencapai masyarakat yang sejahtera. Hal tersebut diatur dalam Undang –Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pada pasal Bab I Pasal 1 tentang Ketentuan Umum bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Amri (2010:1) Pendidikan adalah “salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia yang memikirkan bagaimana menjalani kehidupan ini untuk mempertahankan hidup manusia yang mengemban tugas dari Sang Khaliq untuk beribadah”. Manusia sebagai makhluk yang diberi kelebihan oleh Allah SWT dengan suatu bentuk akal pada diri manusia yang tidak dimiliki makhluk Allah yang lain dalam kehidupannya. Untuk mengolah akal pikirnya diperlukan suatu pola pendidikan melalui suatu proses pembelajaran salah satunya melalui pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK). Tujuan umum pembelajaran PJOK menurut Permendiknas no.23 tahun 2006, bagian B poin 5 yang berbunyi tentang kelompok mata pelajaran PJOK yaitu, membentuk karakter anak agar sehat jasmani dan rohani, dan menumbuhkan rasa sportivitas. Menurut Kristiyandaru (2010:33) PJOK adalah “bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang”. Dalam PJOK terdapat beberapa materi salah satunya adalah sepak bola.

Permainan sepak bola adalah cabang olahraga permainan beregu atau permainan tim yang dimainkan oleh 11 orang, maka suatu kesebelasan yang baik, kuat, tangguh adalah kesebelasan yang terdiri atas pemain yang mampu menyelenggarakan permainan yang kompak, artinya mempunyai kerja tim yang baik (Anwar, 2013:59). Untuk mencapai kerjasama tim yang baik diperlukan pemain-pemain yang dapat menguasai macam-macam teknik dasar dan keterampilan bermain sepak bola,

sehingga dapat memainkan bola dalam segala posisi dan situasi dengan cepat, tepat, dan cermat artinya tidak membuang-buang energi dan waktu. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Colak, 2015:19) “*because working in teams and thereby engaging an environment and context closer to real life increases students critical thinking skills and supports their ability to put theory into practice (Brown, Sivabala, McKenzie, & Booth, 2001)*”. (karena bekerja secara kelompok dan terlibat dengan lingkungan dalam kondisi yang lebih dekat pada kehidupan nyata dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir kritis dan mendukung kemampuan mereka untuk menempatkan teori ke dalam praktek, (Brown, Sivabalan, McKenzie, & Booth, 2001). Dalam pembelajaran siswa diharapkan dapat mempraktikkan apa yang diarahkan oleh gurunya, sehingga permasalahan yang timbul dapat di minimalisir. Tidak menutup kemungkinan bahwa setiap pembelajaran mendapat kesulitan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus memiliki kemampuan dalam menggunakan model-model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi di sekolah. Dengan adanya model dapat menjamin adanya fleksibilitas sehingga memungkinkan seseorang yang menggunakan model tertentu untuk mengadakan penyesuaian terhadap situasi atau kondisi secara lebih baik. Maka dari itu peneliti berupaya mencari sebuah model yang sesuai untuk peserta didik, dari beberapa model pembelajaran yang digunakan dalam PJOK diantaranya adalah *soccer likes games*.

*Soccer like games* adalah permainan-permainan yang menyerupai permainan sepak bola. Menyerupai artinya cara memainkan serta gerak yang dilakukannya sama seperti pada gerakan permainan sepak bola, pembedanya hanya terletak pada pendekatan permainan serta bentuk-bentuk pembelajaran, serta aturan dan perlengkapan yang dapat dimodifikasi seluas-luasnya demi kepentingan keterlibatan paserta didik dalam aktivitas pembelajaran (Bahagia, 2010:5).

*soccer like games* ini aktivitas pembelajarannya dapat dimodifikasi, baik peraturan bermain, alat atau bola yang digunakan, lapangan, cara membuat *point*, cara memulai permainan, jenis permainan, gawang yang berbeda, jumlah pemain serta adanya seorang pemain netral tidak memihak kelompok A atau B (joker) dalam permainan. Obyek permainan (bola) yang digunakan dalam permainan ini juga bisa beragam, mulai dari bola sepak yang standar, bola karet, serta bola anyaman yang di modifikasi dapat digunakan. *Soccer Like Games*

ini termasuk model terbaru dalam pembelajaran PJOK khususnya materi sepak bola. Penulis sangat antusias dengan model terbaru ini untuk diterapkan pada sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana yang ada disekolah. Dalam model ini juga perlu adanya bentuk kerjasama tim untuk mencapai suatu kemenangan dalam satu kelompok.

Proses pembelajaran PJOK kerjasama siswa dapat berupa kekompakan dengan teman tanpa memperhatikan perbedaan diantara mereka. Menurut Santosa (2012) kerjasama adalah suatu bentuk interaksi sosial dimana tujuan anggota kelompok yang satu berkaitan erat dengan tujuan anggota kelompok yang lain atau tujuan anggota kelompok secara keseluruhan sehingga seseorang individu hanya dapat mencapai tujuan bila individu lain juga mencapai tujuan.

Di SMP Negeri 43 Surabaya termasuk sekolah yang tidak cukup memiliki lahan untuk pembelajaran sepak bola, belum memiliki peralatan yang memadai, kurangnya kreatifitas guru PJOK dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran sepak bola dengan keterbatasan yang ada karena guru PJOK pada semester ini masih memberikan materi bola basket dalam permainan bola besar dan kurangnya pemahaman peserta didik dalam sepak bola, meskipun demikian pembelajaran materi sepak bola harus tetap tersampaikan kepada para peserta didik dimana di dalam materi sepak bola terdapat nilai-nilai sikap dalam penilaian kurikulum 2013. Pada kelas VII siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, merasa bisa sendiri tanpa bantuan temannya, terkadang siswa lebih memilih olahraga yang dikuasanya oleh karena itu guru diharapkan mampu menggunakan model pembelajaran yang tepat guna dan materi sepak bola dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh penerapan *Soccer Like Games* terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas VII SMP Negeri 43 Surabaya.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah "suatu rancangan percobaan dengan setiap langkah tindakan yang terdefiniskan, sehingga informasi yang berhubungan dengan atau diperlukan untuk persoalan yang akan diteliti dapat dikumpulkan secara faktual" (Noor, 2011:112). Penelitian eksperimen ini bersifat semu karena hanya memenuhi tiga syarat dari empat syarat untuk masuk dalam kategori eksperimen murni. 4 syarat dalam penelitian eksperimen murni adalah adanya perlakuan

(*treatment*), adanya mekanisme kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan. Dari keempat syarat yang tidak ada dalam penelitian ini untuk dikatakan penelitian eksperimen murni yaitu tidak adanya mekanisme kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 43 Surabaya yang terdiri dari:

Populasi								Jumlah
Kelas	7 A	7 B	7 C	7 D	7 E	7 F	7 G	7
Siswa	39	39	40	40	40	40	39	277

Sampel Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampelnya menggunakan *cluster random sampling* untuk menentukan kelas mana yang menjadi sampel. Teknik ini dilakukan dengan cara menyiapkan undian yang berupa tujuh potongan kertas dan dari potongan tersebut satu dari tujuh potongan kertas diberi nama sampel. Kemudian memanggil perwakilan kelas untuk mengambil undian. Siswa yang mendapatkan potongan kertas bertuliskan sampel maka kelas tersebut menjadi sampel dalam penelitian ini sekaligus menjadi kelompok eksperimen. Dari tujuh kelas yang mengambil undian ternyata kelas 7C dengan total 40 siswa yang terdiri dari 18 siswa perempuan dan 22 siswa laki-laki untuk menjadi sampel penelitian.

Desain rencana penelitian ini menggunakan metode *one group pretest-post-test design*. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Kelebihan desain ini adalah dilakukan *pre-test* dan *post-test* sehingga dapat diketahui secara pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan (Maksum, 2012: 97).

Dalam pengambilan data instrument yang digunakan yaitu angket kerjasama dengan menggunakan skala likert dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda atau *checklist*.

## HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini dideskripsikan menggunakan analisis statistik deskriptif sebagai berikut, untuk hasil rata-rata *pre-test* sebesar 140,49 standar deviasi sebesar 8,796 dengan varian sebesar 77,368 serta nilai minimum sebesar 124 dan nilai maksimum sebesar 158. Sedangkan untuk *post-test* didapatkan nilai rata-rata sebesar 146,08 standar deviasi sebesar 10,608 dengan varian sebesar 112,521 serta nilai minimum sebesar 121 dan nilai maksimum sebesar 166.

Nilai beda rata-rata *pre-test* dan *post-test* adalah sebesar 5,59 standart deviasi sebesar 1,812 dengan varian sebesar 35,153 dan nilai beda antara nilai minimum *pre-test* dan *post-test* sebesar 3 seangkan nilai beda antara nilai maksimum *pre-test* dan *post-test* sebesar 8. Dari hasil



tersebut maka dapat diketahui bahwa permainan *soccer like games* antara *pre-test* dan *post-test* memberikan peningkatan sebesar 3,98%.

Perhitungan uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Penghitungan uji normalitas ini menggunakan rumus *one sample Kolmogorov-Smirnov test*, dengan pengolahan menggunakan bantuan komputer program *SPSS Versi 20*.

**Tabel 1. hasil perhitungan uji normalitas**

	Pre-Test	Post-test
<i>P Value</i>	0.088	0.2
<i>Signifikan</i>	0.05	0.05
Kategori	Normal	Normal

Dari hasil tabel di atas dapat dilihat bahwa data dari semua variabel memiliki nilai *p* (*Sig*) > 0,05, maka semua variabel berdistribusi normal.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya pengaruh *soccer like games* terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas VII C SMP Negeri 43 Surabaya. Analisis data yang dilakukan untuk pengujian hipotesis terlebih dahulu akan dianalisa tingkat kesetaraan skor *pre-test* kelas eksperimen dengan uji-t. Hasil uji-t terhadap *pre-test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut,

**Tabel 2 hasil rangkuman *pre-test post-test***

Kelas	Rata-rata	t-hitung	t-tabel	Sig	Keterangan
Pre-test	140.49	3.171	2.028	0.003	$t_h > t_t = \text{signifikan}$
Post-test	146.08				

Berdasarkan pada tabel berikut menunjukkan bahwa hasil uji *t pre-test post-test* mempunyai nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,171 >  $t_{tabel}$  2,028 dengan *Sig* = 0,003 <  $\alpha$  = 0,05 yang sesuai dengan kriteria pengujian. Hal ini berarti menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga ada pengaruh penerapan *soccer like games* terhadap kerjasama siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada siswa kelas VII SMP Negeri 43 Surabaya.

Pengaruh penggunaan permainan *soccer like games* terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas VII C SMP Negeri 43 Surabaya dipergunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Peningkatan} &= \frac{M_D}{M_{Pre}} \times 100 \% \\ &= \frac{5,59}{140,49} \times 100\% \end{aligned}$$

$$= 3,98\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada kerjasama siswa sebesar 3,98 % setelah diberikan perlakuan *soccer like games*.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *soccer like games* terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas VII C SMP Negeri 43 Surabaya. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji *t* untuk mengetahui pengaruh *soccer like games* terhadap kerjasama siswa pemberian perlakuan selama 4 kali pertemuan dengan frekuensi 1 kali seminggu selama jam pembelajaran PJOK. Berdasarkan analisis menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut berpengaruh signifikan pada siswa kelas VII C SMP Negeri Surabaya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada peserta kelas VII C SMP Negeri 43 Surabaya diketahui bahwa *soccer like games* memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dari permainan sepak bola yang biasanya tidak hanya pengalaman bermain saja tapi juga pengalaman dalam bekerjasama untuk mencetak sebuah angka dengan kesulitan permainan yang berbeda-beda. Hanya saja siswa harus sering bermain agar bisa membentuk suatu tim yang solid dan bisa membuat strategi yang bagus dalam sebuah kelompok dalam mencetak angka demi angka. Pada perlakuan *soccer like games* yang telah dilakukan di SMP Negeri 43 Surabaya ada empat permainan yaitu permainan gawang transparan, permainan empat gawang + satu joker, permainan bola menyilang, dan permainan bola seru. Pada setiap permainan tersebut terdapat kesulitan yang berbeda-beda sehingga para siswa melakukan strategi yang baik dengan kelompoknya untuk mencetak angka, permainan *soccer like games* ini dapat memberikan siswa untuk lebih senang dan kreatif dalam bermain sepak bola yang sebelumnya hanya menggunakan dua gawang yang ada di tengah sudut lapangan dan peraturan yang sudah ada.

Pengaruh *soccer like games* dapat dilihat dari hasil *pre test* dan *post test* dengan menggunakan angket kerjasama siswa. dari data *pre test* diperoleh rata-rata sebesar 140,49 standar deviasi sebesar 8,796 dengan varian sebesar 77,368 serta nilai minimum sebesar 124 dan nilai maksimum sebesar 158. Sedangkan untuk *post test* didapatkan nilai rata-rata sebesar 146,08 standar deviasi sebesar 10,608 dengan varian sebesar 112,521 serta nilai minimum sebesar 121 dan nilai maksimum sebesar 166.

Untuk melihat apakah ada pengaruh yang signifikan (suatu hal yang menyatakan tingkat kebenaran dari hasil suatu penelitian ) antara kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK yang diberi perlakuan dengan *soccer like games* dilakukan *T-Test Paired samples* sebagai uji beda. Dan hasilnya terdapat pengaruh signifikan..

Selanjutnya rata-rata selisih hasil *pre test* dan *post test* di bagi rata-rata hasil *pre test* dikalikan 100%. Dari hasil perhitungan diperoleh peningkatan kerjasama siswa dalam pembelajaran penjasorkes sebesar 3,98%. Hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh *soccer like games* terhadap kerjasama siswa.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat ditarik simpulan bahwa:

1. Ada pengaruh pengaruh *soccer like games* yang signifikan terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas VII SMP Negeri 43 Surabaya. Dibuktikan dengan hasil hitung uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} = 3,171 > t_{tabel} = 2,028$  dengan taraf signifikan 0,05.
2. Besarnya pengaruh *soccer like games* terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas VII SMP Negeri 43 Surabaya berdasarkan analisis menggunakan rata-rata dapat diketahui sebesar 3,98%.

### Saran

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah ditemukan sebelumnya, maka beberapa saran yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Penerapan *soccer like games* ini dijadikan acuan bagi para guru mengajar PJOK untuk usaha meningkatkan karakter siswa khususnya kerjasama siswa.
2. Agar dapat hasil belajar yang lebih baik dalam pembelajaran sepak bola hendaknya *soccer like games* dapat diterapkan dalam pembelajaran PJOK agar para siswa lebih banyak wawasan tentang permainan sepak bola. Permainan tersebut bisa disesuaikan dengan kondisi sekolah dan keadaan siswa sehingga memudahkan siswa dalam untuk menyerap materi yang disampaikan.
3. Untuk penelitian selanjutnya disarankan menggunakan permainan yang lebih menarik dan menyenangkan untuk diterapkan dalam pembelajaran PJOK.
4. Pada penelitian selanjutnya lebih baik menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen (penelitian eksperimen murni) agar lebih mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh perbedaannya.

## DAFTAR PUSTAKA

Amri, Sofan dan Lif Khoiru. 2010. *Kontruksi Pengembangan Pembelajaran Pengaruhnya*

*Terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum*. Jakarta: Prestasi Pustaka

- Bahagia, Yoyo. 2010. *Soccer Like Games*. Bandung. FPOK UPI.
- Colak, E. 2015. *The Effect Of Cooperative Learning On The Learning Approaches Of Students With Different Learning Styles*. *Eurasian journal of Educational Research*, 59,17-34.<http://dx.doiorg/10.14689/ejer.2015.59.2>
- Hafid, Jafar Ahiri, Pendais. 2013. *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Hall,T.,Vue,G.,Koga,N. and Silva,S. (2004). *Curriculum Modification*. Wakefield, MA: National Center on Accessing the General Curriculum. (Links updated 2014). Retrieved [27-12-2016] from <http://aem.cast.org/about/publications/2004/ncac-curriculum-modification.html>.
- Hardianto, Tri. 2009. *Pengaruh Modifikasi Permainan Sepak Bola Terhadap Kerjasama Siswa dalam Pembeajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Surabaya. FIK Unesa.
- Hartati, Sasmina Christina Yuli, Anung, dkk. 2012. *Permainan Kecil cara efektif mengembangkan fisik, motorik, keterampilan sosial dan emosional*. Malang. Wineka Media
- Husdarta. 2011. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta
- Jusuf, Suit dan Almasdi. 2012. *Aspek Sikap Mental dalam Manajemen Sumber Daya Manusia*. Perpustakaan Nasional: Katalog dalam terbitan Syiar Media.
- Kristiyandaru, Avendi. 2010. *Managemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya : Unesa University Press.
- Kuswantoro, Dedy. 2015. *Statistik Untuk Pemula & Orang Awam*. Jakarta Timur: Laskar Askara
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Maksum, Ali. 2009. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi penelitian dalam Olahraga*. Surabaya. Tanpa penerbit.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metedologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karaya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Nugraha, Andi. 2012. *Mahir Sepak Bola*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional no.23 tahun 2006

- Rosdiani, Dini. 2013. *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta
- Santosa, 2012. *Teori Kerjasama dan persaingan kelompok*, (Online), (<http://www.imadiklus.com/2012/07/teori-kerjasama-dan-persaingan-kelompok.html>, diakses 28 Februari 2017)
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003
- VILAR, Luis, ESTEVES, Pedro T., TRAVASSOS, Bruno, PASSOS, Pedro, LAGO-PENAS, Carlos and DAVIDS, Keith. *Varying numbers of players in small-sided soccer games modifies action opportunities during training*. 2014, 9 (5), 1007-1018.

